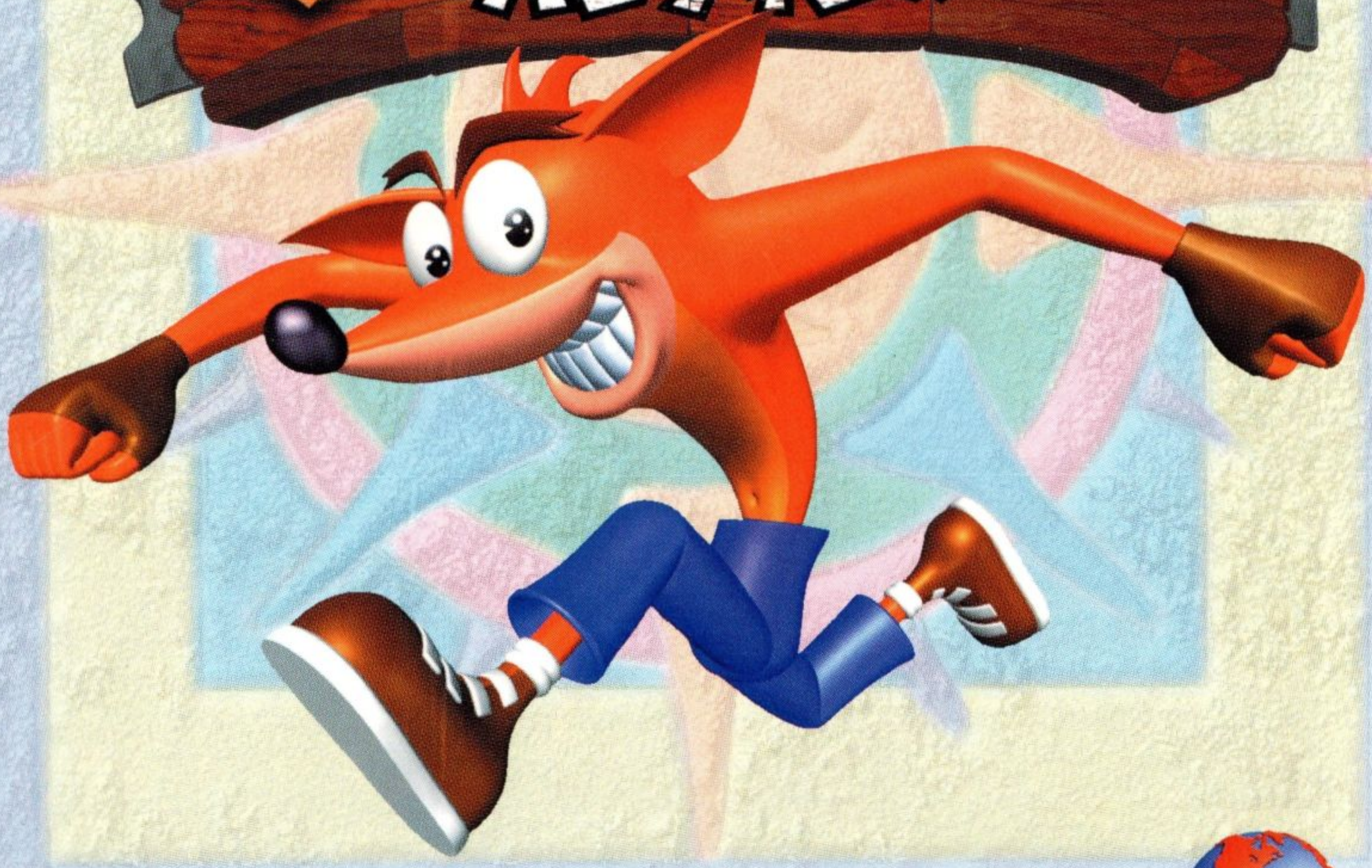
PlayStation

クラッシュ バンディクー™



universal interactive studios®

NAUGHTY DOG™

もくじ

ものがたりのはじまり …… 2

『クラッシュ』のはじめかた …… 8

セーブとロードについて …… 9

キャストしょうかい …… 10

コントローラのつかいかた …… 14

がめんせつめい …… 15

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SCPS 10031

『クラッシュ』のもくてき …… 16

アイテムしょうかい …… 18

『クラッシュ』のぶたい …… 20

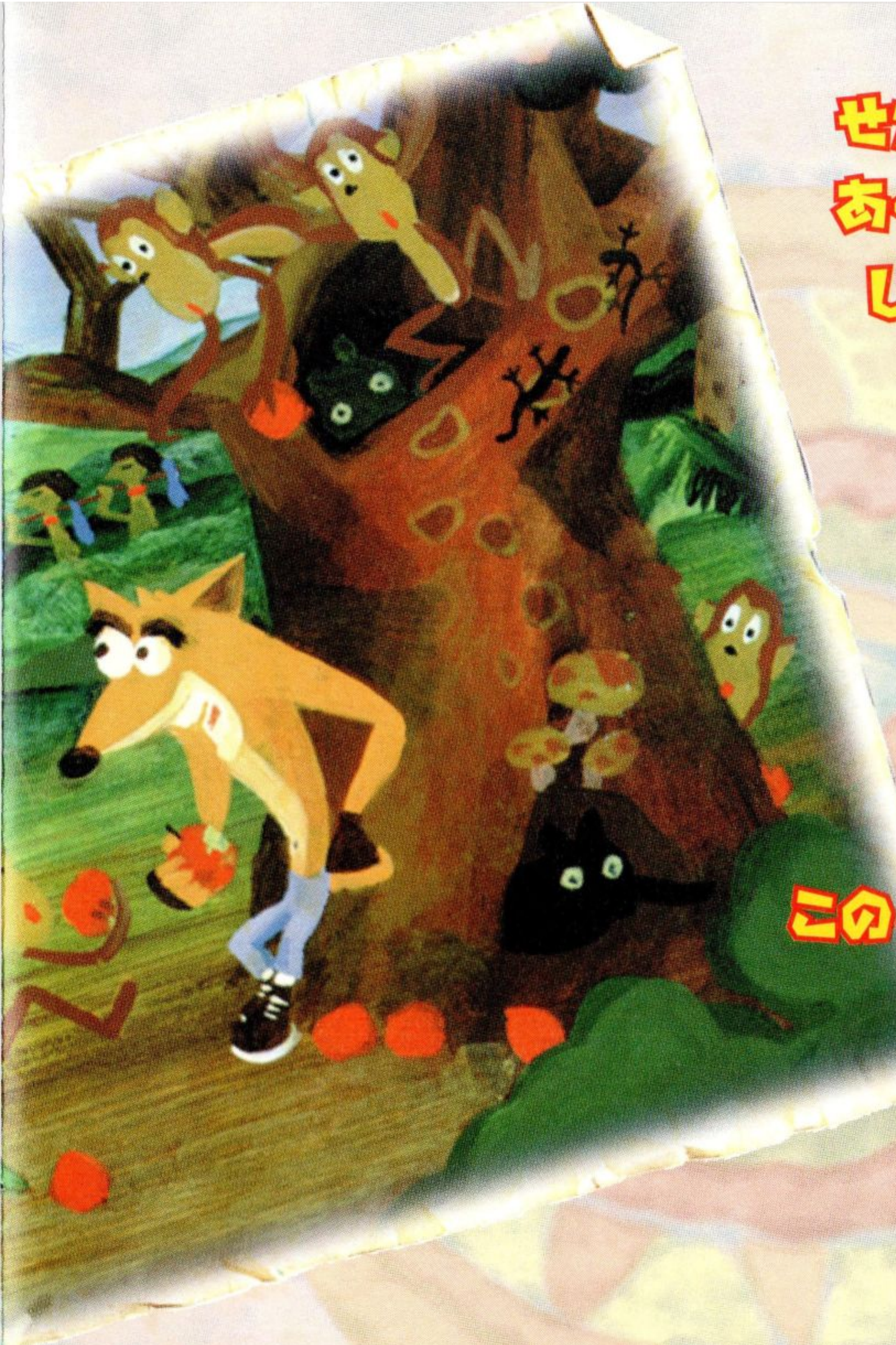
ステージしょうかい …… 22

きほんテクニック …… 26

スタッフクレジット …… 28

ものがたりの はじまり

ここはオーストラリアの
なんとうにあるみっつのしま。
このしまはみどりでいっぱいです。
どうぶつたちはこのゆたかな
みどりのなかで
まいにちじゆうきままに
すごしていました。
ところが……



せかいせいふくをたくらむ
あくのかがくしゃがふたり
しまにやってきたのです。
かがくしゃのなまえは、
ネオ・コルテックス。
もうひとりは
ニトラス・ブリオと
いいました。
コルテックスは
このみどりいっぱいのしまを
つめたいてつの
しまにかいぞうし、
たのしくくらしていた
どうぶつたちを
つぎつぎとつかまえて
いきました。

コルテックスはつかまえたどうぶつたちをおりにいれ
じぶんのへいたいにかいぞうしようとかんがえました。
「エヴォルヴォレイ」、「コルテックス・ヴォルテックス」
このふたつのあやしくひかるおおきなきかいをつかって、
どうぶつたちをつよくしんかさせ、せんのうしていきました。

しかし、なにをどうまちがえたのか、
きかいにせんのうされた
どうぶつたちは、コルテックスのいうことをきくどころか
こうふんしてあばれまわる
きけんなどうぶつになってしまったのです。

どうぶつへいだんのリーダーにするよていだった
クラッシュ・バンディクーはさらにこまったことになりました。
もともとあばれものだったクラッシュは
きかいのちからでぎゃくにせいぎかんにめざめ
コルテックスのあくじをみぬいてしまったのです。
あれてるまどからにげだすクラッシュ。
しかしクラッシュのこいびとタウナは
まだつかまったままでした。

クラッシュはうみにとびこみ
ひっしにおよぎました。
どれだけおよいだのか、きづくとクラッシュは
はまべにたおれていました。
タウナをたすけなければ……
クラッシュはふたたびコルテックスのしろに
むかうけっしんをするのでした。

クラッシュのながいぼうけんはここからはじまります。

「クラッシュ」のはじめかた

1.プレイステーションのオープンボタンを押し、ディスクホルダー(ふた)を開けます。
2.『クラッシュ・バンディクー』のディスクをレーベル面を上にしてセットします。
3.ディスクホルダーを静かに閉め、電源ボタンを押します。
4.しばらく待つと『クラッシュ・バンディクー』のタイトル画面になります。

タイトル画面

ゲームを立ち上げると左の画面になります。初めて、または始めからゲームをプレイするときは「スタート」を選んでください。以前セーブしたデータから始めたい場合は「ロードします」を選んでください。サウンド調整をする場合は「オプション」を選んでください。

オープニングデモ

タイトル画面でしばらく待っているとオープニングデモが始まります。

オプション画面

ここでは、効果音と音楽の音量調整(比率調整)ができます。めもりの右端が音量最大、左端が音量最低(消音)になります。また、モノラル音声かステレオ音声かを選ぶことができます。

セーブとロードについて

ゲームデータの保存(セーブ)と再開(ロード)の仕方を説明します。

セーブ

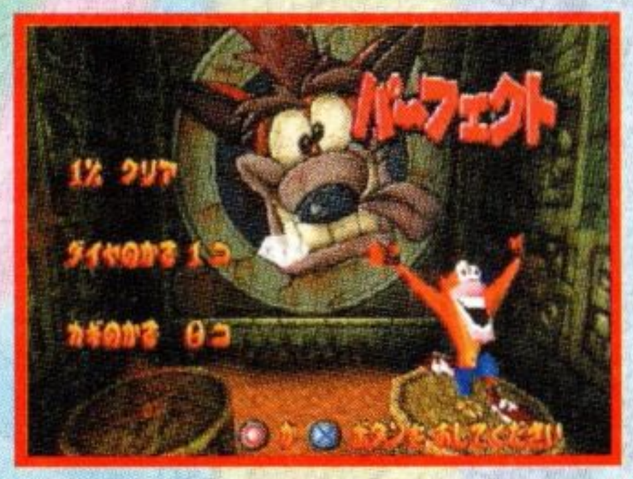
『クラッシュ・バンディクー』はメモリーカードを使うことでゲームのセーブができます。メモリーカード使用容量は1ブロックで、1枚のメモリーカードには最大15個のデータが入ります。なお、セーブは次の2つの方法でおこなうことができます。

1. タウナのボーナスチャレンジをクリアする。(→P18)

タウナプレートをひとつのステージ内で3枚集めると、ボーナスチャレンジを行うことができます。うまく最後のタウナのもとまでいくことができたら、セーブをすることができます。このセーブデータは、ロードしたとき、そのステージから再開できる場合と、その次のステージから再開できる場合の、2通りがあります。

2. ダイヤをとる。(→P17)

各ステージの木箱をノーミスですべて壊すと「パーフェクト」となり、ステージクリア後にダイヤを手に入れることができます。このとき同時にセーブをすることができます。ただしこの場合、セーブされるのはダイヤの数のみで、ゲームの進度(ステージの進み具合)はセーブされません。



ロード

以前のセーブデータからゲームを始める場合は、タイトル画面時に「ロードします」を選んでください。「ロードします」を選ぶと、左の画面になります。「クラッシュ」のセーブデータを選んでください。

さて、ゲームを立ち上げることはできたかの？　ここからはわし（おっと自己紹介が遅れておったの、わしは「アクアク」というものじゃ）がゲームの案内をさせてもらうぞよ。

キャラクターしょうかい

ここでは我らが英雄クラッシュをはじめとする、登場キャラクターを紹介するぞよ。

クラッシュ・バンディクー
CRASH BANDICOOT

こやつはこう見えても主人公じゃ。おぬしはこやつをタウナのもとまで導いてやらねばならん。そして悪の科学者コルテックスをこらしめるのじゃ。いまや島の動物たちは、こうふんしていて手がつけられん。こやつは最後の頼みのつなというわけじゃ。何？　頼りないとな？　それはおぬし次第じゃ。それに、わしもついておる。

ところで“バンディクー”ってなに？

“バンディクー”とは、動物の名前です。オーストラリア、ニューギニアに生息し、体長20～50 cm、ネズミに似た有袋類。現在絶滅の危機に瀕している、保護動物です。

タウナ・バンディクー
TAWNA BANDICOOT

クラッシュの恋人じゃ。こやつはまだ、コルテックスの鉄の城に捕まっておる。クラッシュの助けを待っておるのじゃ。そしてクラッシュの身を案じておる。その思いは、まぼろしの世界をつくりだし、クラッシュのもとに届くやもしれん。

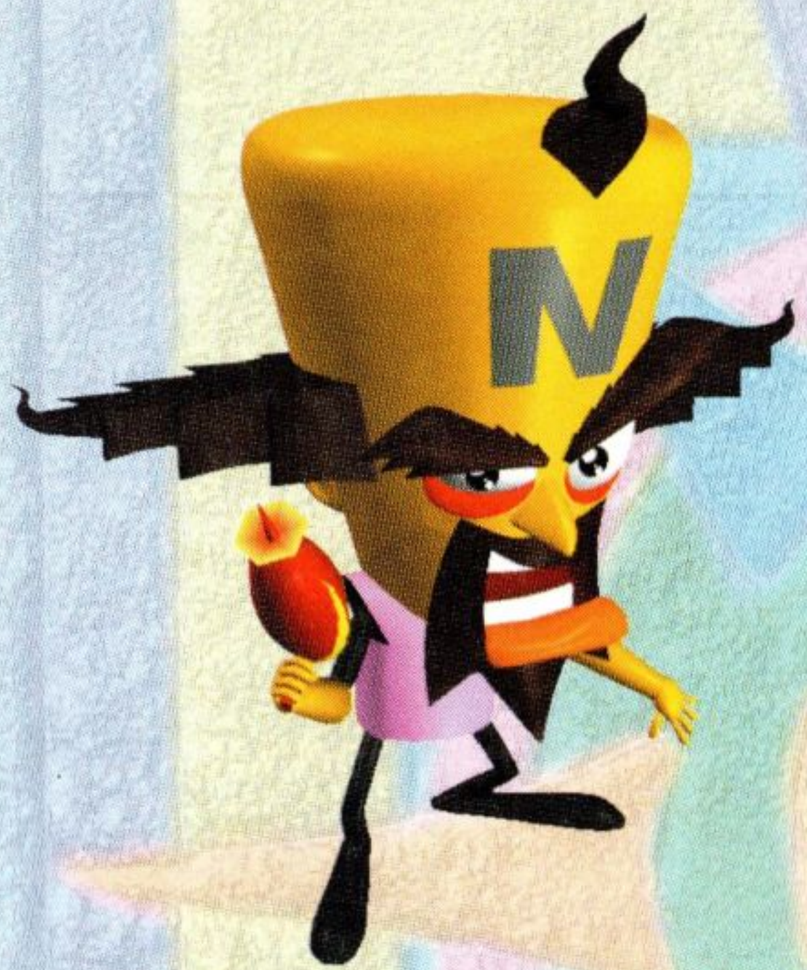
アクアク
AKU AKU

ふぉっふぉっふぉ。わしじゃ。旅の途中でもちょっかいを出させてもらうぞよ。クラッシュの水先案内人というわけじゃな。それにクラッシュを守ってやることもできる。クラッシュの代わりにわしがくだけるのじゃ。なあに大丈夫じゃて、わしはかたちを持たぬ、これはわしのかたちのひとつに過ぎぬ。わしは魔術師じゃからの。

暴走イノシシ
WILD BOAR

こやつはクラッシュの仲間ではないが、敵でもない。こやつはただ猛スピードで走り回りたいだけなのじゃ。こやつにまたがって、ゴールを目指すこともあるじゃろう。ただ、つり橋ではクラッシュのじゃまをすることもあるぞよ。

ここではおもな悪役キャストを紹介しようぞ。いわゆる“ボスキャラクター”というやつじゃ。どいつも見た目からして、ただ者ではなさそうだの。



ドクター・ネオ・コルテックス
DR.NEO CORTEX

このたびの事件をおこした犯人じゃ。こやつはとんでもないひねくれものでの、科学界のはなつまみものなのじゃ。科学界でのけものにされた腹いせか何かは知らぬが、こやつは世界征服をくわだてた。して、その第一歩として、この島々を本拠地に改造しはじめたのじゃ。迷惑な話じゃの。クラッシュはこやつをこらしめねばならぬ、島の平和をとりもどすのじゃ。

ドクター・ニトラス・ブリオ
DR.NITRUS BRIO

コルテックスの片腕で、コルテックスがいちばん信頼している男じゃ。コルテックスの第一子分、といったところかの。こやつは動物を進化させる機械（名前は何といったかの、そう、「エヴォルヴォレイ」とかいう名前じゃ）をつくり、動物たちを次々とかいぞうしていったのじゃ。そんなこやつの性格はというと、コルテックスのようにひねくれ者というわけでもなく、どちらかといえばひかえめで冷静な男のようじゃ。

パプパプ
PAPU PAPU

こやつはコルテックス一味とは違うぞよ。げんじゅうみんの長なのじゃ。こやつの腹はいつも減っておる、だからしてとても短気なやつなのじゃ(腹が減っているとおこりっぽいというからの)。すこしでも騒がしくしたりすると、カチンとくるのじゃろうて、クラッシュはこやつとの戦いをさけられそうにないの。

リパー・ルー
RIPPER ROO

コルテックスの手術を受けたようじゃが、こやつはとんでもなくイカレタやつじゃ。ぴょんぴょんはね回り、どこを見ているのかまるでわからぬ。何をするのかわからぬこわさがあるの。しかし、こやつはイカレタなりの規則というのを持ち合わせているのじゃ。それを見抜かないことには、こやつをこらしめることはできぬぞよ。

コアラ・コング
KOALA KONG

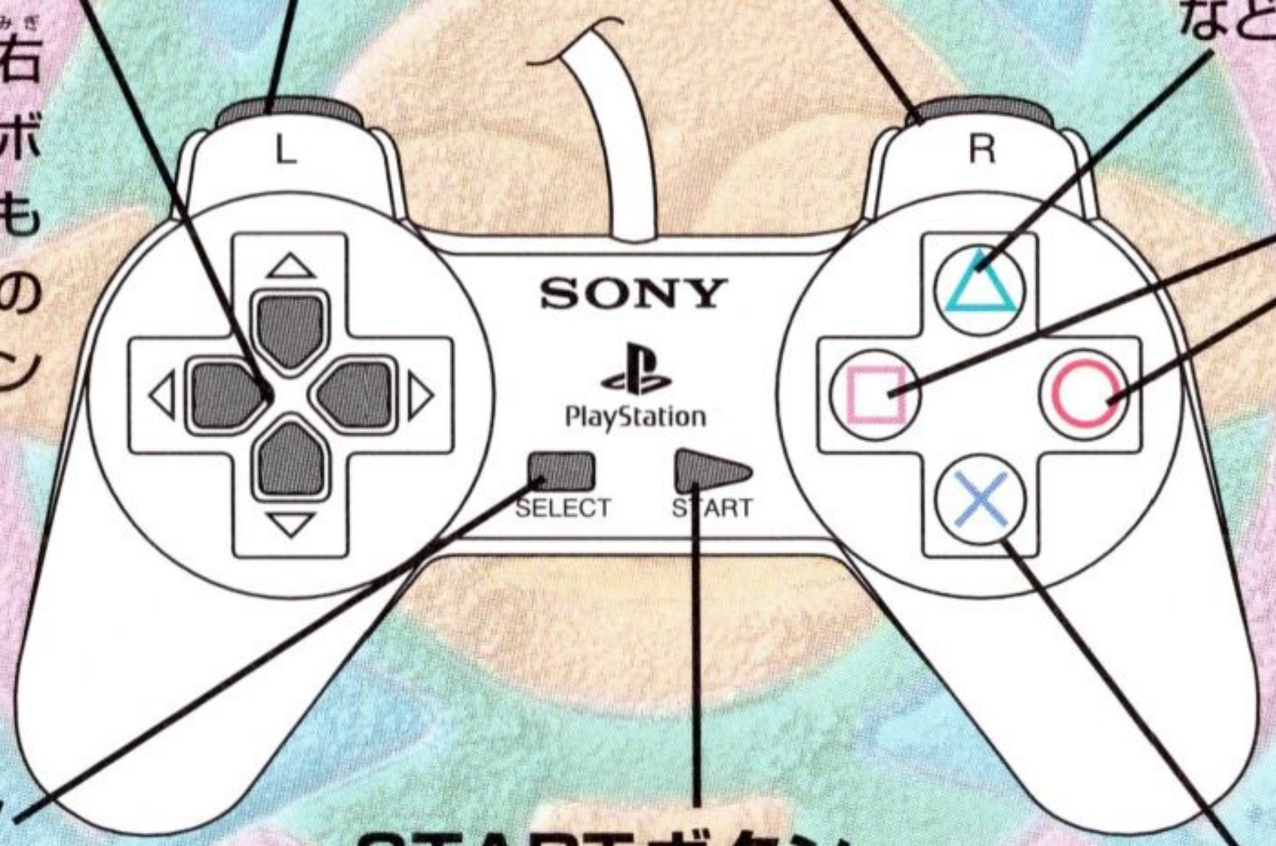
コルテックスのようさいを守るコアラのボクサーじゃ。コルテックスのユーカリの葉によるダイエット、さらに筋肉の元素をたくさんつぎこんだのじゃろう、このような見事な身体になったのじゃ。こやつは岩を投げつけるくせがあっての、それをさかてに取るのじゃ。

ピンストライプ
PINSTRIPE POTOROO

トミーガンを持つヒットマンじゃ。理想的なスタイル、頭脳は明晰、そしてコルテックスには忠実。コルテックスにとっては最高けっさくなのがこやつじゃ。じゃが、クラッシュにとってはさいあくの相手じゃ。こやつを乗り越えるには、その自信かじょうなところを狙うしかないかの。無茶はやめるべきじゃ。

コントローラのつかいかた

ここでは我らが英雄、クラッシュの動かし方を説明するぞよ。



方向キー

クラッシュを奥へ手前へ右へ左へと動かしてやるボタンじゃ。ジャンプ中でも動かせるぞよ。おぬしの旅の行く末はこのボタンが握っているんじゃ。

△ボタン

“ステータスひょうじ”というやつじゃ。これは、クラッシュが今まで取ったリンゴの数やクラッシュの残り人数などが分かるぞよ。

□ボタン・○ボタン

クラッシュの必殺技“スピンアタック”をくりだすボタンじゃ。敵を飛ばしたり、木箱を壊したり、とても便利じゃぞ。

SELECTボタン

“ポーズ”中に押すと、MAP画面に戻ることができる、神秘のボタンじゃ。

STARTボタン

ゲームを一時停止したいときに押すのじゃ。“ポーズボタン”ともいったかの。

×ボタン

ジャンプボタン、穴を飛び越えるときなどに押すんじゃ。空中に浮いている木箱に頭つきをくらわせることもできるぞよ。ジャンプして敵を踏みつけることもできる。重要なわざじゃ。

※なお、L1ボタン、R1ボタンはMAP画面のときに押すのじゃ。MAPがぐるりと回転するぞよ。

がめんせつめい

『クラッシュ』には、大きく分けて2つの種類の画面があるのじゃ。ここではその2つの画面について説明するぞよ。

MAP画面

画面に島が見えるじゃろ。おぬしは、まずはこの画面でステージの選択をしなくてはならん。とは言っても初めはひとつしか選択できんがの。先へ進むにはステージをどんどん走らねばならん。ステージをゴールまで走ると、次のステージへの道が開けるという仕組じゃ。以前のステージに戻りたい場合は方向キーでコース上にいるクラッシュを動かすのじゃ。目指すは第3の島にある、ネオ・コルテックスの鉄の城。タウナがクラッシュの助けを待っておるぞ。

ACTION画面

クラッシュの残りのかず

リンゴのかず

このステージで取ったプレート

我らが英雄クラッシュが、ゴールを目指して走り回る画面じゃ。“コントローラの使い方”をよく見てクラッシュをゴールへ導いてやるんじゃぞ。ところで画面上の数字は何かわかるかの。これは必要に応じて現われるんじゃ。つまり、リンゴを取ればリンゴの数字が現われるという仕組じゃ。すぐにも数字が見たいというのなら、△ボタンを押してみよ。左の写真のようにあらゆる数字が現われるはずじゃ。“ステータスひょうじ”というやつじゃの。前にも言ったかの。

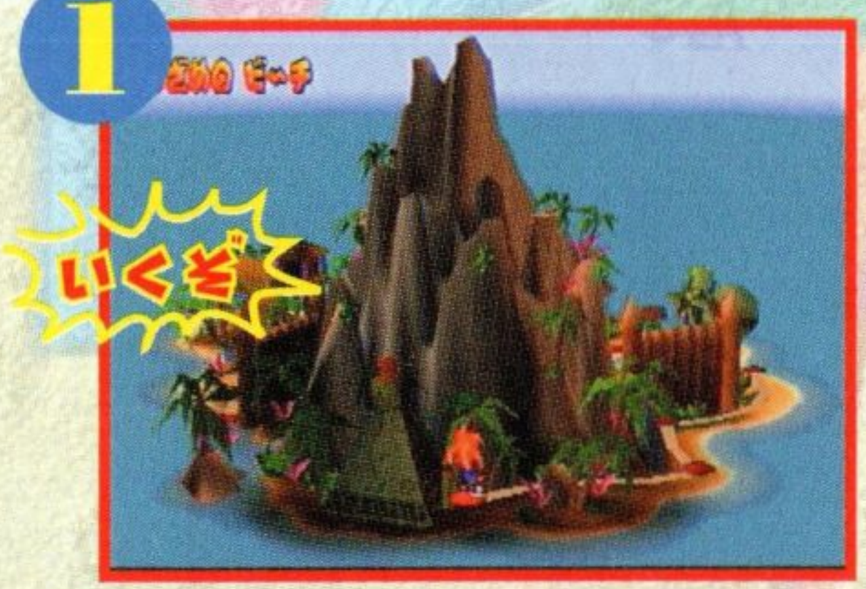
「クラッシュ」のもくてき

クラッシュの最終目的は悪の科学者コルテックスをこらしめ、タウナを救い出すことじゃ。だが、そこまでの道のりは長い。3つもの島にわたるいくつものステージを越えてゆかねばならぬ。あわてず、一歩一歩確実にな。

ステージの目的

ゴールを目指すことじゃ。ゴールはステージのさいごにある。道に迷わぬようにな。そうそうゴールする前に、箱はたくさん壊しておいたほうがよいぞ。

よくわかるクラッシュのてびき!!

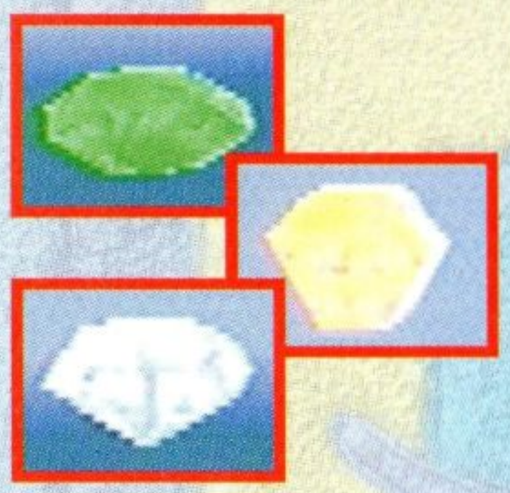


まずはステージをえらぶのだ!!

ゴールをめざすのだ!!
てきにやられないようにねっ。

ステージクリア

ゴールをするとそのステージの結果発表があるぞよ。すべての箱を壊してゴールすると、ごほうびじゃ。ダイヤを授かることができるぞよ。



ダイヤについて

うーむ、これについてはわしにもようわからんのじゃ。すまぬ。ただ、いろいろたくさんの種類の色があるようじゃ。それにほれ、ステージの途中で近づくと消えてしまうダイヤがなかったかの？　あれは何かあやしいの。

ミスとゲームオーバー

そうそうひとつ話すのを忘れておったが、クラッシュはとても体が弱い。敵に触れただけでアウトじゃ。踏みつけた場合はOKじゃがの。それと、穴に落ちてもダメじゃ。クラッシュがやられてしまうと、クラッシュの残り人数が減ってゆくのじゃ。して、残り人数が0のときクラッシュがやられてしまうと、「ゲームオーバー」。おしまい、ということじゃの。このとき続けてゲームをプレイするかどうか選べるぞよ。

3

ゴール!!　けっかはっぴょう!!
はこをぜんぶこわすとごほうびの
ダイヤがもらえるのだ!!

4

つぎのステージにいけるようになるのだ!!

アイテムしょうかい

ここではクラッシュの冒険を助けるさまざまなアイテムを紹介しようかの。アイテムはほとんどが箱の中に入っておる。たまに、入っていないのもあるがの。であるからして、箱をよく知ることがまず第一じゃろうて。

アクアク

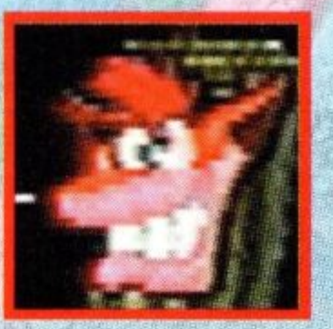
わしじゃ。正確には、わしがのりうつれる“面”じゃがな。わしがついておれば、クラッシュを守ってやることができるぞよ。2枚集めれば、きらきら輝いて2回も守ってやることができる。3枚も集めると、クラッシュはもう無敵じゃ。時間がたつと元に戻るがの。

タウナプレート

タウナの思いがこもっているプレートじゃ。ひとつのステージで3枚あつめることができれば、タウナの心がつくりだした、幻の世界へゆくことができるぞよ。(→P9)

リンゴ

クラッシュの大好物じゃ。100個集めるとクラッシュが1人増えるぞよ。



クラッシュ

クラッシュのシンボルじゃ。クラッシュの残り人数が1人増えるぞよ。“1アップ”というやつじゃな。

？ばこ

何が入っているか分からぬ、だから“？”ばこなんじゃな。実は、場所によって何が入っているかは、決まっておるようじゃ。

いろいろなはこ

きばこ

普通のはこじゃ。リンゴがいくつか入っておる。

キャラばこ

箱に描かれているものが飛び出す箱じゃ。わしが描かれていたらわしが、クラッシュが描かれていたらクラッシュが飛び出すじゃろう。

しまばこ

ふみつけると、何個もリンゴが飛び出すふしぎな箱じゃ。頭つきでも同じじゃ。ただし、スピンアタックで壊してしまうと何ももらえんぞよ。

Cばこ

“C”は“チェックポイント”のことじゃ。これを壊しておけば、クラッシュがこの先やられてしまってもここから復活できるじゃろうて。

↑ばこ

ふみつけると、たかーく飛び上がれる箱じゃ。ふみつけるとき、ジャンプボタンを押しておけばさらにたかーく飛び上がれるぞよ。

●ばこ

コイツはバクハツするキケンな箱じゃ。決してスピンで壊してはならぬぞ。どうしても壊したいのなら、踏みつけて、すぐに逃げるのじゃ。

ブロック

※ひとつのステージ内にある箱をすべて壊すと、「パーフェクト」じゃ。ごほうびにダイヤがもらえるぞよ。ただし、鉄の箱（ボックス）は壊さなくてもOKじゃ、というより、壊したくても壊せないがの。

!ブロック

うむむ、わしにも分からぬ。ただ、何かが起こるのは確かじゃ。踏みつけてみて、どこか変化がないかよーく見てみることじゃ。

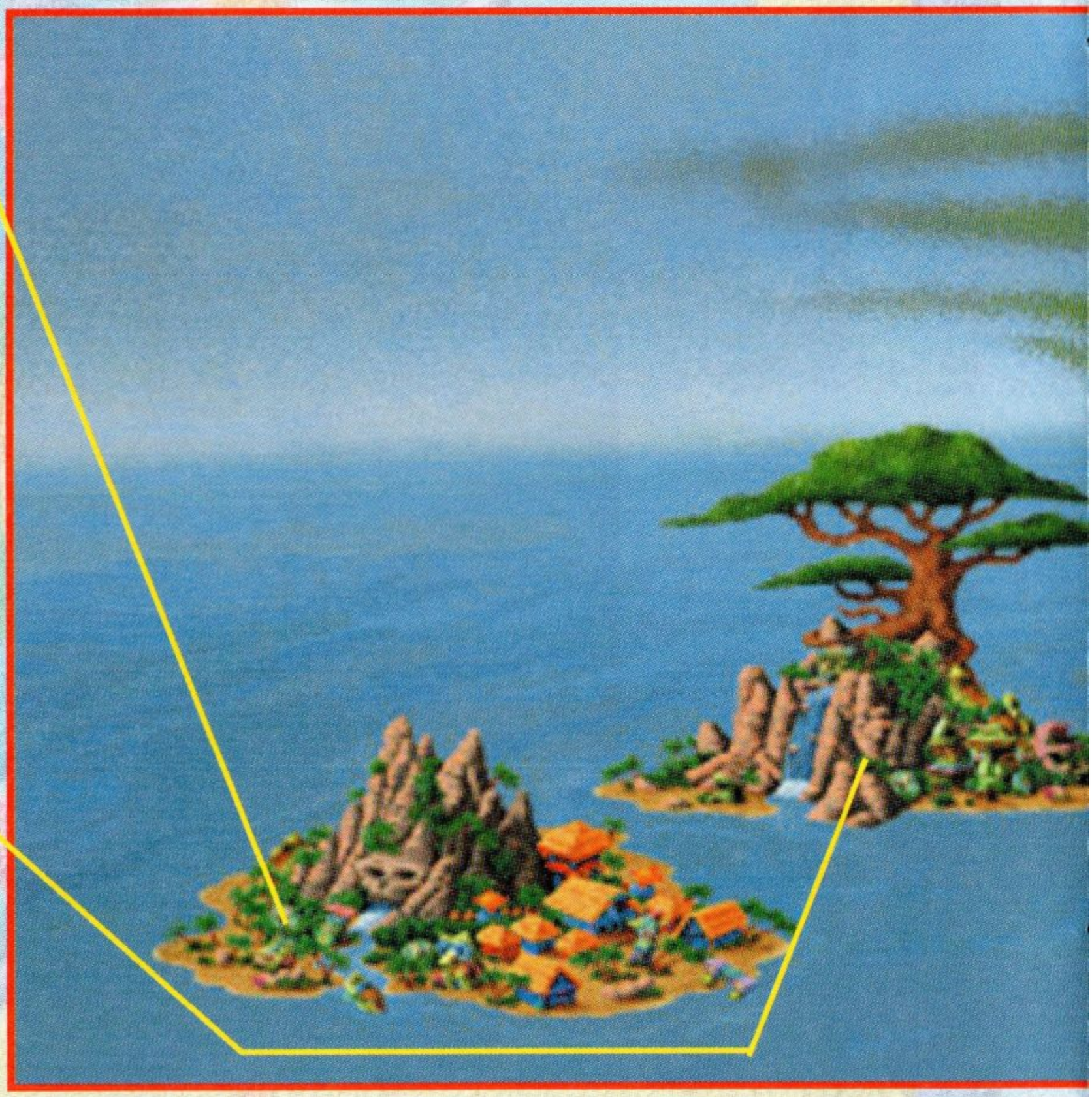
「クラッシュ」のぼうけん

ジャングルの島

まだコルテックスの手に染まっておらぬ緑がいっぱいの島じゃ。平和と動物をあいする“げんじゅうみん”たちが村を築いてすんでおる。

いせきの島

大昔のひとびとがつくった建物や神殿がいっぱいあるぞよ。大昔のひとびとはすごい技術を持っていたんじゃの。



クラッシュが冒険をする島はなんと3つもあるのじゃ。ひとつは「ジャングルの島」、ひとつは「いせきの島」、そしてもうひとつは「てつの島」じゃ。クラッシュは、右の島、そう、コルテックスのいるてつの島から、ジャングルの島へ逃げてきた。そして再び、愛しきタウナを救うべくてつの島へ向かうじゃ。

てつの島

コルテックスの城のある、かたく冷たい島じゃ。前はジャングルの島のように緑がいっぱいの島じゃったが、コルテックスが島をかいぞうしてしまっての。今はごらんの通りじゃ。

ステージしょうかい

ここでは、クラッシュがこれから旅するであろう世界を紹介するぞよ。

海辺

クラッシュはコルテックスのいる鉄の島から逃げ出してきたのじゃ。そして、海を泳ぎ、泳いでいるうちに、気を失ったのじゃろう、このジャングルの島の砂浜に打ち上げられたのじゃ。クラッシュの冒険はここから始まるぞよ。

ジャングル

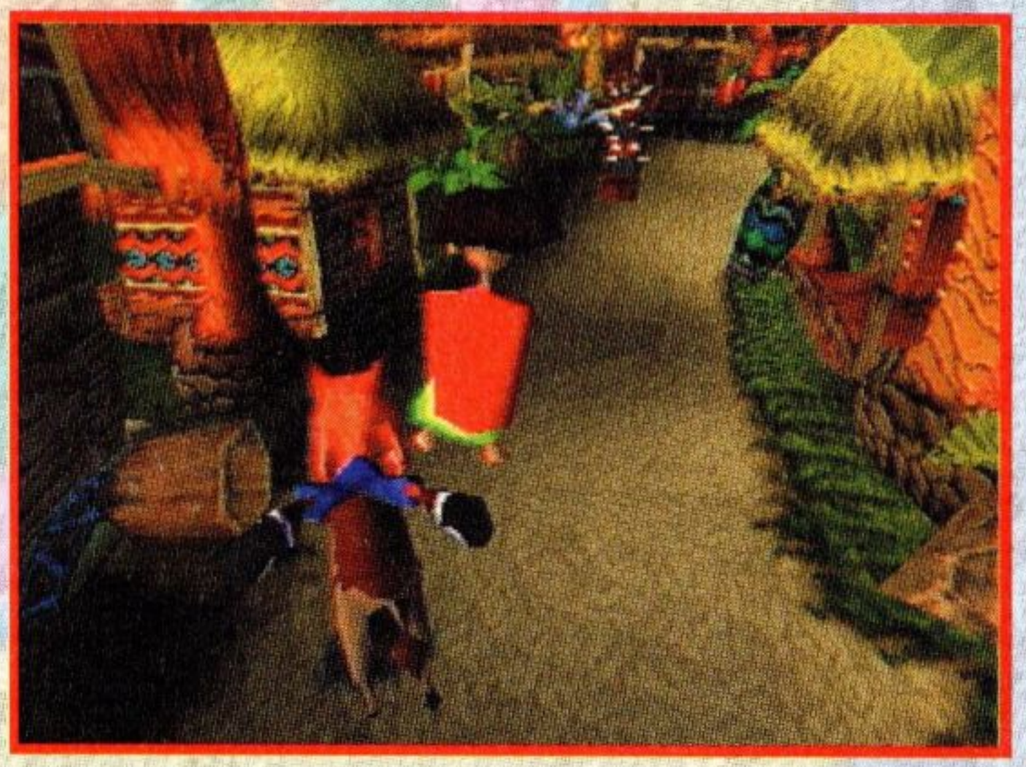
深い森じゃ。多くの動物たちはここに住んでおる。動物たちの楽園というわけじゃな。しかし、ところどころに人の手によってつくられた建物も見えるようじゃ。これは“げんじゅうみん”が残したものじゃろう。“げんじゅうみん”の仕掛けた、えんばん岩や大岩には用心することじゃ。

川

クラッシュは川の上を渡らねばならぬときもある。丸太の上を、木の葉の上を、上流へ上流へ渡っていくのじゃ。しかしじゃ、川はとても危険なところじゃ。肉食植物もおる、ピラニアもおる。そしてクラッシュは泳げぬ。川へ落ちたらおしまいじゃ。足を滑らせぬようにな。

村

島の“げんじゅうみん”が暮らしている村じゃ。クラッシュはイノシシに乗って、ここを猛スピードで駆け抜けるのじゃ。ところで、“げんじゅうみん”は太陽を神としてまつっておる。そのためか、“げんじゅうみん”のとりではとても高いのじゃ。それを登りきるのは、それは大変なことじゃろうて。



遺跡

大昔のひとびとがつくったしんぴの建物じゃ。ここには不気味な生き物がたくさんうごめいておる。とくにコウモリの群れには用心することじゃ。そして気を付けよ、遺跡の仕掛けはまだ動いておる。動いておる床は、タイミングを合わせることが重要じゃ。

つり橋

晴れることない霧があたりをたちこめておる。そして、いつつくられたものなのか、朽ち果たつり橋がその霧の中に通っておる。このつり橋の床はちょっとしたことで次々と崩れ落ちてゆくじゃろう。クラッシュはこんなキケンなところも渡らねばならなぬのじゃ。渡るときは一ケ所にとどまっていてはいかん。一気に駆け抜けよ。

工場

コルテックスの鉄の城の入り口じゃ。ここからはコルテックスの作った色々な仕かけがいっぱいあるのじゃ。ここには、ところどころに巨大な管が通っておる。それには熱そうなものと、冷たそうなものがあるのじゃ。クラッシュは熱いのは苦手じゃ、熱いのに触るのはやめとくことじゃ。

研究所

ここから先は、わしにも分からぬ。ただ、コルテックスのもとには近づいているようじゃ。そしてタウナはこの先にとらわれておる。あとはおぬしがクラッシュを導いてやるのじゃぞ。つらくても決してあきらめぬようにな。

さて、わしの案内はやくにたったかの？ わしはこの辺で失礼させてもらうぞよ。まだ話したりないこともあるのじゃが、それはゲーム中のわしにゆだねるとしよう。それではさらばじゃ。

ぎほんテクニック

アクアク爺さんがいなくなったところで、オイラがじっせんテクニックを伝授するぞ!!
えっ!?オイラが誰かって？いやだなぁ、みんなのヒーロー、クラッシュ・バンディクーさっ。

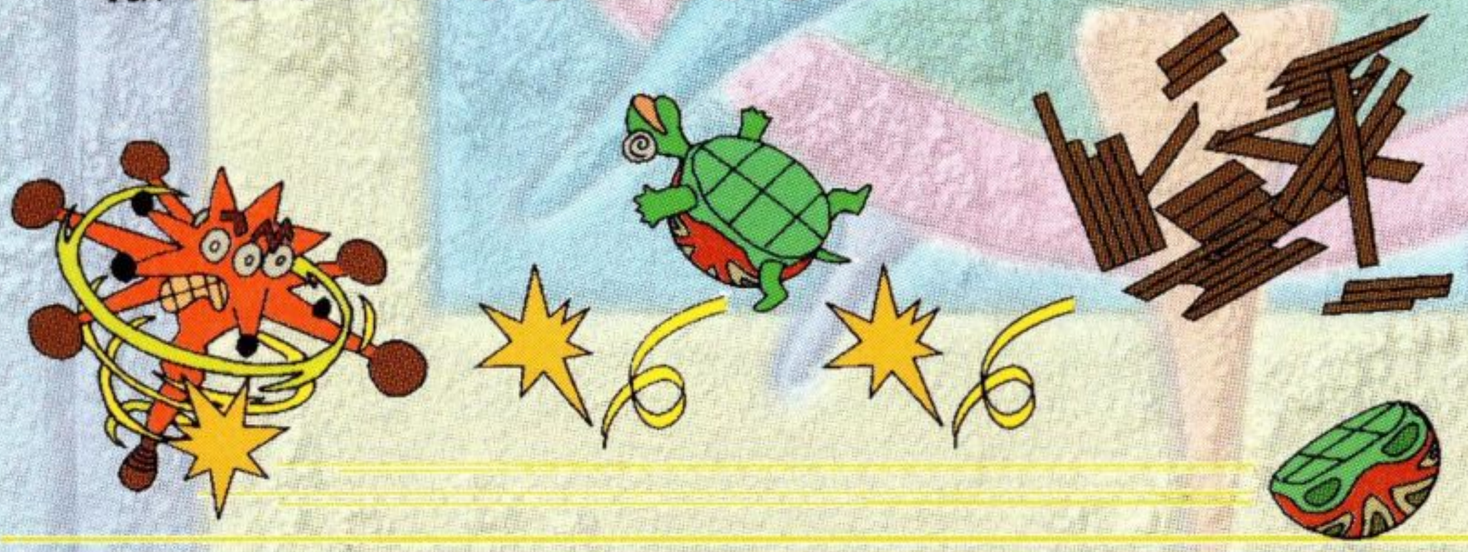
●敵や箱をふんづけるのだ!!

スピンだけが能じゃないぞ

敵や箱はスピンでしかやっつけられないわけじゃあないぞ。ふんづけたっていいのだ!!　ジャンプしてふんづけっ。ジャンプしてふんづけっ。慣れるまでちょっと難しいけど、ふんづければこの通り、さらに高く飛び上がれるのだ!!　ふんづけるとき、ジャンプボタンを押しっぱなしにしておけば、さらにさらにたかーく飛び上がれるぞ。空中に浮いている箱もこの技でOK、頭つきだっ!!　いてっ!

●スピンで飛ばしたやつを敵に当てるのだ!!

敵からリンゴがもらえるぞ



敵をスピンで飛ばすとき、ほかの敵目がけて飛ばしてみるのだ。敵と敵がぶつかってやっつけられるぞ!!　このときリンゴももらえちゃうのだ。おトクだねっ。そうそう話はちょっと変わるけど、たくさんの敵を連続してふんづけたときも、リンゴがもらえるぞ。

●ジャンプスピンアタックなのだ!!

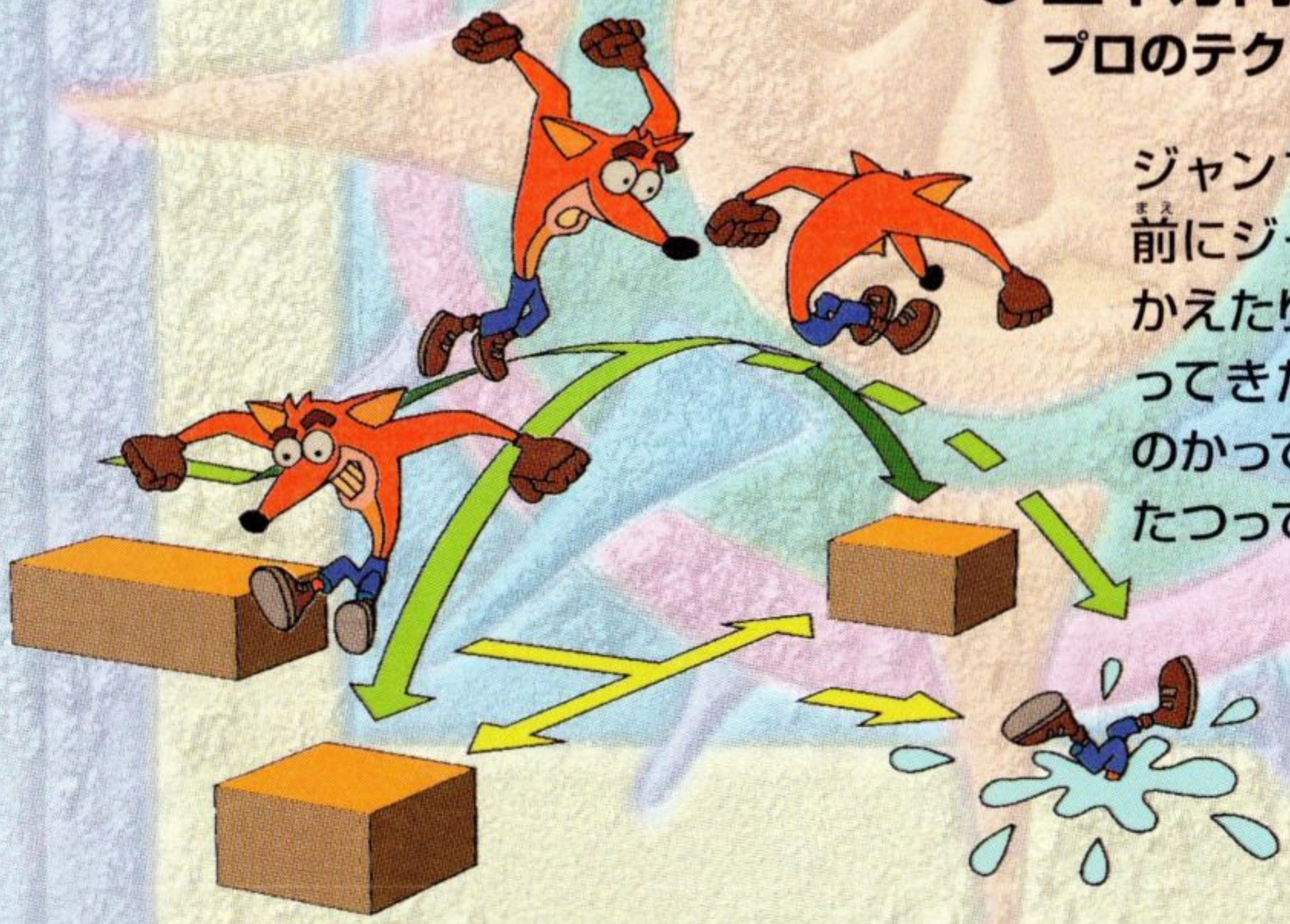
高いところにある箱を壊せるぞ

積み上げられた箱の、上の箱だけ壊すにはどうしたらいいのだ？　スバリ、ジャンプして、スピン!!　これが正解なのだ。ジャンプしてスピン、は、下から3段目の高さの箱まで壊せるぞ。難しいのは、下から2段目。ここだけ壊すには、ちょっぴりコツがいるのだ。ジャンプして……ここまでは同じだよね、そして……着地寸前でスピン!!　“着地寸前”が重要なのだ!!

●空中方向転換なのだ!!

プロのテクニックだぞ

ジャンプ中に方向転換できるのだ!!　前にジャンプして、途中で右に向きをかえたり、前にジャンプして、途中で戻ってきたり。えっ？　どこで役にたつのかって？　覚えておけばいつか役にたつって!!



スタッフクレジット

にほんのスタッフ

プロデューサー
吉田 修平

アシスタントプロデューサー
瀧 康史

プロモーション
細谷 恵

日本語版グラフィックス
阿部 英一
横内 威至
斎藤 英和

声優
クラッシュ：山口 勝平
コルテックス：飯塚 昭三
ブリオ：小形 満

ヴォイスキャスティング
木村 絵里子

ヴォイス制作進行
石川 香代

サウンドディレクター
藤澤 孝史

品質管理マネージャー
小池 暁

品質管理リーダー
今井 裕一

品質管理
美川 一成
鈴木 勝
村松 孝晃
水野 雅之
佐藤 美希
小池 哉介
村瀬 智一
赤塚 順一
松井 英一
山本 由利恵
西尾 和敏
永野 英太郎
下茂 敬
本村 健太郎
渡辺 勇児
大窪 恵美
斎藤 俊介
山田 雅一
遠藤 美香
日吉 正樹
岡本 昭子
東嶋 一明
渡辺 喜一郎

マニュアル　アートディレクション
澤 秀樹（SMC）

マニュアル制作
石田 将隆（HEAD ROOM）
野本 由起（HEAD ROOM）

CGイラスト
稲越 勇二
岡崎 克彦
buildup

キャラクターイラスト
祖父江 慎（coz-fish）

マニュアル制作進行
小宮 浩典
新保 たまみ（SMC）

Special Thanks
宮田 敏幸
長崎 行男
清水 雅仁
玉木 宏志
プレイステーションモニターメンバーズ

かいがいのスタッフ

Produced by
Universal Interactive Studios

Chairman
Rob Biniaz

Executive Producer
Mark Cerny

Producer
Dave Siller

Director of Marketing
Kelly Flaherty

Quality Assurance
Craig Perkins

Developed by
Naughty Dog, Inc.
Andy Gavin
Jason Rubin
Dave Baggett
Bob Rafei
Taylor Kurosaki
Dan Kollmorgen
Justin Monast
Charlotte Francis
Morgan

Character Design and Art Direction
Charles Zembillas
Joe Pearson

Production Design
American Exitus, Inc.

Soundtrack
Mutato Muzika
Mark Mothersbaugh
Josh Mancell

Sound Effects
Universal Sound Studios
Mike Gollom
Ron Horwitz
Kevin Spears

Sony Computer Entertainment America Staff

Executive Producer
Allan Becker

Senior Producer
Connie Booth

Assistant Producer
David Gracia

Marketing Manager
Ami Matsumura-Blaire

Assistant Marketing Manager
Michelle Vercelli

Marketing Specialist
Nemer Velasquez

QA Manager
Mark Pentek

Lead Analyst
Scott Morris

Assistant Lead Analyst
Donovan Soto

Game Analyst
Bruce Cochrane
Chris Johnson
Tomasi Akimeta
Marcus Montgomery
Charles Delay
Peter Mayberry
Leighton Chin
Victor Quimson
Jo Aragones
Steve Dreo
Brett Mulberg

お問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータ エンタテインメント
インフォメーションセンター
TEL.03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予め、ご了承ください。

GARAGE *http://www.scei.co.jp/*

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

クラッシュ・バンディクー

TM

SCPS 10031

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc.
© 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code; ©1996 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.